

circunstancias que deban ser objeto de anotación, la fecha de presentación de los mismos, y la identidad de quien lo presenta.

2. El Libro Diario podrá llevarse en libros de hojas móviles o en soporte informático, según determine el órgano competente en gestión del Registro de Colegios Profesionales y de Consejos de Colegios de Aragón. En el primer caso, los folios estarán numerados correlativamente en el ángulo superior derecho.

Artículo 13.—Libro de Inscripciones.

1. El Libro de Inscripciones, que se dividirá en las tres secciones de Colegios Profesionales, Consejos de Colegios de Aragón, y Demarcaciones o Delegaciones aragonesas, se llevará por un sistema de hojas móviles normalizadas y numeradas correlativamente, y también se podrá llevar en soporte informático.

2. Se abrirá la correspondiente hoja registral para cada Colegio Profesional, Consejo de Colegios o Delegación o Demarcación que se inscriba en el Registro. Si no fuere suficiente una hoja para contener todos los asientos referentes a un mismo Colegio, Consejo, Demarcación o Delegación, se añadirán otras numeradas correlativamente.

Artículo 14.—Índice

En el Registro de Colegios Profesionales y de Consejos de Colegios de Aragón se llevará, mediante procedimientos informáticos, un Índice por orden alfabético, en el que deberán constar los Colegios, Consejos de Colegios y Demarcaciones o Delegaciones aragonesas inscritos, su domicilio y sede, y el folio de inscripción.

Artículo 15.—Asientos

1. En el libro de Inscripciones del Registro de Colegios Profesionales y Consejos de Colegios de Aragón se practicarán las siguientes clases de asientos: inscripciones, notas marginales y cancelaciones.

2. Los asientos serán autorizados con la firma del Jefe del Servicio competente en la gestión del Registro.

3. Los asientos se practicarán uno a continuación de otro. Los posibles espacios en blanco se inutilizarán con una raya.

4. Los asientos se practicarán en las hojas registrales por orden cronológico, de forma que el asiento inicial sea el de creación del Colegio, Consejo de Colegios, o inscripción de las Demarcaciones o Delegaciones aragonesas, y a éste le sigan los asientos complementarios que correspondan para concluir, cuando proceda, con el asiento de disolución de los Colegios o extinción de los Consejos de Colegios, Demarcaciones o Delegaciones aragonesas.

5. La inscripción inicial de los Colegios Profesionales deberá contener el número de registro que le corresponda haciendo constar en el asiento la ley de creación y la fecha de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón», el ámbito territorial y el domicilio.

6. La inscripción inicial de los Colegios Profesionales de Aragón, cuyo ámbito territorial, a la entrada en vigor de la Ley de Colegios Profesionales de Aragón, esté comprendido exclusivamente dentro del territorio de la Comunidad Autónoma, se efectuará asignándoles el número registral correlativo al Colegio anteriormente inscrito, haciendo constar en el asiento la norma de creación, el ámbito territorial, el domicilio, la orden del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales determinando la inscripción de sus Estatutos adaptados a la Ley de Colegios Profesionales de Aragón, y la fecha de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

7. La inscripción inicial de los Consejos de Colegios de Aragón comprenderá el número registral, el Decreto de creación y fecha de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón», los Colegios que integran el Consejo, y el domicilio.

8. La inscripción inicial de las Demarcaciones o Delegaciones aragonesas se efectuará asignándoles el número registral, la orden de inscripción del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, el domicilio, el ámbito territorial, y el nombramiento de sus órganos de gobierno.

9. Los estatutos y las modificaciones de los mismos serán inscritos en el Registro por Orden del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales.

10. Para la inscripción de la composición de los órganos de gobierno, nombramiento, renovación, sustitución, suspensión y cese de los miembros de los mismos, será necesario presentar certificación expedida por el Secretario con el visto bueno del Presidente. Dicha inscripción se determinará, si procede, mediante resolución del Director General competente.

11. Los asientos de cancelación tienen por objeto la extinción del asiento de inscripción inicial.

12. Mediante nota marginal se hará constar en la hoja registral correspondiente del Libro de Inscripciones cualquier otro acto o circunstancia relevante para la vida del Colegio, Consejo, Demarcación o Delegación, según determine el órgano competente en la gestión del Registro.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.—Facultad de desarrollo.

Se faculta al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales para que dicte las disposiciones que sean precisas para el desarrollo y ejecución de este Decreto.

Segundo.—Entrada en vigor.

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

Zaragoza, 30 de abril de 2002.

**El Presidente del Gobierno de Aragón,
MARCELINO IGLESIAS RICO**

**El Vicepresidente del Gobierno y Consejero
de Presidencia y Relaciones Institucionales,
JOSE ANGEL BIEL RIVERA**

1445 *DECRETO 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.*

El Estatuto de Autonomía de Aragón declara en su artículo 35. Uno. 36, que la Comunidad Autónoma de Aragón ostenta competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas y loterías del Estado.

Mediante Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios para el ejercicio de las señaladas materias, habiendo ejercido la Administración Autonómica las competencias correspondientes a partir de entonces.

En desarrollo de estas facultades se dictó la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, abordando de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas y estableciendo unas reglas básicas a la que debe ajustarse la regulación de este sector.

La citada Ley 2/2000, de 28 de junio, establece en su artículo 10 que corresponde al Gobierno de Aragón la aprobación mediante Decreto, del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se especificarán para cada uno de ellos: las denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades, elementos personales y reales necesarios para su práctica, las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad no contemplada.

Dicho Catálogo se inspira en los principios básicos de: transparencia en el desarrollo de los juegos, evitación y, en su caso, persecución de prácticas fraudulentas, prevención de perjuicios a terceros e inspección y control por la Administración.

Los artículos 5.2 y 16.1 de la Ley 2/2000, establecen que juegos habrán de estar incluidos en dicho Catálogo, citando los que siguen: Loterías, Ruleta francesa, Ruleta americana, Bola o Boule, Treinta y cuarenta, Veintiuno o Black Jack, Punto y «Banca», Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer, Bacará a dos paños, Dados o Craps, Póquer, el juego del bingo con sus distintas modalidades como juegos autonómicos, los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar, el juego de boletos, las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite y azar y las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

El Gobierno de Aragón, en el ejercicio de las competencias que el mencionado artículo 10.1 de la Ley 2/2000 le confiere, ha procedido, mediante el presente Decreto, a la autorización del juego de la Ruleta de la Fortuna, cuya práctica únicamente podrá ser autorizada en los Casinos de Juego.

Se considerarán prohibidos, de acuerdo con los apartados segundo y tercero del artículo 7, los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo, pudiendo ser objeto de decomiso el dinero, material, efectos, instrumentos y útiles usados en su práctica, también serán considerados prohibidos los juegos y apuestas que, aun estando permitidos, se realicen incumpliendo lo dispuesto en la Ley del Juego, o sin la debida autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en la misma.

Este Decreto consta de un artículo único, una Disposición Adicional, una Disposición Derogatoria y dos Disposiciones Finales. En el artículo único se aprueban el Anexo «I» en el que se inserta el Catálogo de Juegos y Apuestas, con un total de ocho artículos, y los Anexos «II» a «VIII» en los que se incluyen las figuras de los elementos de juego de los juegos exclusivos de Casinos de Juego siguientes: Ruleta Francesa, Ruleta Americana, Bola o Boule, Treinta y Cuarenta, Punto y Banca, Ferrocarril, Bacará o «Chemin de Fer» y Ruleta Americana.

Por cuanto antecede, consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados por el ámbito de aplicación de este Decreto, de conformidad con la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el Dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón y a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, como competente en la materia a regular, según dispone el artículo 1.k. del Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, de estructura orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 30 de abril de 2002,

DISPONGO:

Artículo único.—Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, que se inserta como Anexo «I» a este Decreto, así como los Anexos «II» a «VIII» que se incluyen en este Decreto.

DISPOSICION ADICIONAL

Unica.—Autorización.

La celebración y organización de los juegos que se incluyen por el Catálogo aprobado por este Decreto, precisarán autorización de la Dirección General competente en materia del juego, de acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, independientemente de las personas que lo lleven a cabo.

DISPOSICION DEROGATORIA

Unica.—Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.—Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Segunda.—Entrada en vigor.

Este Decreto y el Catálogo que por el mismo se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

Dado en Zaragoza, a 30 de abril de 2002.

**El Presidente del Gobierno de Aragón,
MARCELINO IGLESIAS RICOU**

**El Vicepresidente y Consejero de Presidencia
y Relaciones Institucionales,
JOSE ANGEL BIEL RIVERA**

ANEXO I.

CATALOGO DE JUEGOS Y APUESTAS.

Artículo 1. Juegos Catalogados.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, previsto en el artículo 5.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, comprende los siguientes juegos, sin perjuicio de su posible variación, que deberá efectuarse mediante Decreto del Gobierno de Aragón:

- a) Loterías.
- b) Los exclusivos de los casinos de juego.
- c) El juego del bingo, en sus distintas modalidades.
- d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.
- e) El juego de boletos.
- f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.
- g) Las apuestas basadas en actividades deportivas, de competición o de otra índole.

2. Para cada uno de ellos se especifican:

- a) Las denominaciones con que es conocido y sus posibles modalidades.
- b) Elementos personales y reales para su práctica.
- c) Las reglas esenciales para su desarrollo.
- d) Los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

3. Son juegos exclusivos de Casinos autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón:

- a) Ruleta francesa.
- b) Ruleta americana.
- c) Bola o «Boule».
- d) Treinta y cuarenta.
- e) Veintiuno o «Black Jack».
- f) «Punto y Banca».
- g) Ferrocarril, «Bacará o «Chemin de Fer».
- h) «Bacará a dos paños».
- i) Dados o «Craps».
- j) Póquer.
- k) La Ruleta de la Fortuna.

Artículo 2. Las Loterías.

1. Son Loterías, de acuerdo con el artículo 23.1 de la Ley 2/

2000, de 28 de junio del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, los juegos en los que se conceden premios en efectivo metálico o signo que lo represente, en el supuesto de que el número o números expresados en el billete en poder del jugador coincida, en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo celebrado en la fecha que se especifica en el mismo.

2. Sin perjuicio de lo señalado con anterioridad, reglamentariamente se fijarán los requisitos de las modalidades especiales de lotería, tales como bonoloto, instantánea y otras.

Artículo 3. Juegos exclusivos de los Casinos de Juego.

Son Casinos de Juego, de acuerdo con el artículo 16.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, los locales o establecimientos, con tal denominación, abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados como tales para la práctica de todos o algunos de los juegos que se relacionan en el siguiente artículo.

1.—RULETA FRANCESA

I. Definición:

La Ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial consiste en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en el que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego:

1. Cilindro o cubeta y disco giratorio.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser, blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro.

Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea número par son siempre negros, así como el 10 y el 29, y con la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la Ruleta, permite dar a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. Mesa, tablero y paño.

La Ruleta se juega en una mesa larga y rectangular en cuyo centro o extremo está la mencionada ruleta. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números distribuidos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o apuestas en los que estarán impresos en castellano los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas (según figura de Anexo «II»).

Según existan en la mesa uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o a «dos paños», respectivamente.

III. Personal:

1. Clases.

El personal afecto a cada Ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente y de cara al cilindro; cuatro «croupiers», que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquellos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

En el caso de abrir «un sólo paño» se aplicarán los mismos elementos personales y el mismo anticipo que a la de un solo paño.

b) Para la denominada «a un sólo paño»: Un jefe de mesa, dos «croupiers» y, «un extremo de mesa».

2. Competencias.

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los «croupiers» deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de juego. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa, y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o apuestas múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana 35 veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa 2 números y proporciona al jugador que gana 17 veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los 3 números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces la cantidad que puso también se pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3» posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre 4 números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene 8 veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende 6 números y la posible ganancia a 5 veces la cantidad apostada.

f) Columna. Abarca la apuesta de los 12 números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a 2 veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena) y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a 2 columnas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la apuesta.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a 2 docenas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la apuesta.

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o apuestas sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia es el valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero.

En este caso, se ofrecen dos soluciones al jugador que ha apostado sobre una jugada sencilla: Primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras que la otra mitad se pierde a favor de la «banca»; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en «prisión» recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta, y se pierde el 50% de su valor en cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar «en prisión» hasta que se libere, si procede.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador está obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida consecutiva, etcétera, del número cero.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la Ruleta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de Juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego siguientes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 o 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 10, 20 o 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 o 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 o 90 veces; en el cuadro por 40, 80 o 120 veces; en la seisena por 60, 120 o 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 o 360 veces; y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 o 720 veces el mínimo por postura.

B) Normas especiales.

El Director del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa de ruleta, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, siempre al alza y en la misma sesión. Dicha variación se anunciará en las tres últimas bolas al mínimo inicial de la mesa.

b) En todo caso, el casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego.

3. Desarrollo del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El «croupier» encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el «croupier», debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de

caer dentro del disco anuncie «no va más». Desde entonces ninguna postura puede ser colocada sobre el paño, ni puede ser retirada

Todas las apuestas aceptadas antes del «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el «croupier», y repetidas por el jefe de mesa.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las 37 casillas, el «croupier» anuncia en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación los «croupiers» retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas, dobles docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), filas transversales y seisenas, cuadro y parejas y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras individualmente después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «bola nula», recibir la bola y entregarla al «croupier», para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

Los casos no previstos, serán resueltos por el inspector de la mesa.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

2.—RULETA AMERICANA.

El funcionamiento de la variedad americana de la Ruleta responde a los mismos principios que rigen la Ruleta europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas reglas que son específicas de la Ruleta americana y, en consecuencia, para todo lo que no está previsto se consideran aplicables las disposiciones que hacen referencia a la Ruleta francesa contenidas en el epígrafe 1 artículo 3 de este Catálogo.

1. Elementos del juego:

1. La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores.

En las Ruletas «a dos paños» se podrá abrir un paño.

2. Dos diferencias existen con respecto a la Ruleta europea o francesa:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura que se inserta en este juego, como Anexo «III».

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la apuesta de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco

exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

II. Personal:

El personal afecto a cada Ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier», y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones, de asistencia y de ordenar los montones de fichas si no existe máquina clasificadora de fichas.

Si no le ayuda el auxiliar o la máquina clasificadora de fichas, el «croupier» es quien debe reconstruir los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. Reglas del juego:

1. Los pagos.

Los pagos deben efectuarse siempre en el orden siguiente: «doble columna», «columna», «pasa», «impar», «negro», «rojo», «par», «falta», «doble docena», «docena», «seisena», «fila transversal», «cuadro», «pareja» o «caballo» y en último lugar el «pleno» o «número completo»; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas al mismo tiempo, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o con ambas.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

2. Mínimos y máximos.

A) El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie y color de fichas, fija el valor que desee otorgar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la apuesta de la mesa.

B) El máximo está fijado de la siguiente manera:

a) En las jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 o 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) En las jugadas múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 o 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 o 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 o 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 o 120 veces; en la seisena, por 60, 120 o 180 veces; en la columna o docena, por 120, 240 o 360 veces y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 o 720 veces el mínimo de la postura.

3. Salida del Cero.

Dentro de las suertes o apuestas sencillas, en caso de que salga el cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

3.—BOLA O BOULE

I. Definición:

La Bola o «Boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, y la posibilidad de ganar al igual que en la Ruleta, depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego:

El juego de la Bola se practica en una mesa, según modelo de figura que se inserta como Anexo «IV» a este Decreto, en cuyo centro se encuentra una plataforma circular y, en sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

1. Plataforma circular.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de aproximadamente 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de aproximadamente 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente a cuyo alrededor se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho o material similar, indicando así el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, los de los números 2, 4, 7 y 9 de color rojo y, el número 5 debe ser de color amarillo o de un color diferente, pero nunca rojo o negro.

2. Paños de juego.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las jugadas múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), «pasa» (números superiores al 5) y «falta» (números menores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y controla los pagos y cambios.

2. Un «croupier» por cada paño, encargado de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección de juego, son además los encargados de efectuar las otras operaciones necesarias según las reglas de funcionamiento del juego.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones.

—Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador obtiene siete veces el valor de su apuesta.

—Segunda: apostar sobre una jugada sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella.

Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

a) El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego. No obstante, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

b) El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización.

Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no puede ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces del mínimo autorizado, y para las jugadas sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces de dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, al establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a

jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una jugada sencilla.

3. Desarrollo del juego.

Los jugadores realizan las apuestas partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas».

Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del paño escogido por el jugador. A continuación la bola es lanzada por el «croupier» a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es este momento cuando el «croupier» pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El «croupier» recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

4.—TREINTA Y CUARENTA

I. Definición:

El «treinta y cuarenta» es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

De acuerdo con la figura que se inserta como Anexo «V» a este Decreto, tendrán forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas están separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos «croupiers». Delante y a la izquierda del «croupier» que corta debe haber una ranura en la que se depositan las cartas usadas y enfrente de los dos «croupiers» la caja que contiene la «banca» de la mesa.

III. Personal:

Cada mesa debe tener permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers».

1. El jefe de mesa es el responsable del correcto desarrollo del juego.

2. Debe haber dos «croupiers» situados uno frente al otro. Uno de ellos, el «croupier» que corta, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba, denominada «negra» y la de abajo, «roja». Se distribuyen

cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

Los jugadores pueden utilizar las jugadas siguientes, en las cuales las apuestas ganadoras se pagan a la par, es decir, reciben el equivalente del importe de la apuesta.

a) «Rojo» o «negro»: Gana la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) «Color» o «inverso»: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Si dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo, excepto si este punto es 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a 1.000 pesetas pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la apuesta; a este efecto se situará una señal o placa sobre la apuesta al realizar ésta.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

a) El mínimo de las apuestas está determinado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego.

b) El máximo será igual a 1000 veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada por el «croupier» la operación de barajar, el jugador más cercano a la derecha de éste corta las cartas.

Acto seguido, el «croupier» coloca una carta «roja» delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta «roja» determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como el recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabet» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el «croupier» anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos «negro» y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos «rojo» y color ganan o «negro» e inverso, el «croupier» anunciará también el color gana a color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después «negro» y «rojo» y por las apuestas más alejadas del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras, podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

5.—VEINTIUNO O BLACK JACK.

I. Definición:

El «veintiuno» o «Black Jack» es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega al «Black Jack» con seis barajas de las denominadas inglesas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro distinto. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea «Black Jack»,

que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Cada casino podrá tener su anagrama en las esquinas, que será invisible en el «sabot».

2. Distribuidor o «sabot» (manual o automático).

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. Se deslizan las cartas en este recipiente y aparecen de una en una.

Todos los distribuidores deben estar numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o, si son automáticos, de forma que cumplan las condiciones equivalentes de seguridad. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrà de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidor o «sabot» automático, que contengan elementos dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realice la función de barajado de las cartas de un modo automático.

3. Mesas reversibles.

Se autoriza en los Casinos de Juego la utilización de mesas con paños reversibles debidamente homologados para los juegos de Black Jack, póquer y «Punto y banca», de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento cualquiera de estos tres juegos. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libro con contabilidad específica.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa o inspector.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa, o inspector cada dos mesas.

2. El «croupier».

Es el que dirige la partida, tiene como misión barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, pagar a los que resulten ganadores y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

1. Jugadores sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta una cifra máxima de 7. Si algunas plazas no están cubiertas los jugadores pueden apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre «la mano» de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla es quien manda en la casilla. No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Jugadores de pie.

Pueden también participar en el juego jugadores de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones debiendo aceptar sus iniciativas.

Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante se dará la prioridad al de apuesta mayor, y en el caso de que las posturas sean iguales al que esté más cerca del «sabot».

El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

V. Reglas del juego:

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o «Black Jack».

Cuando se han efectuado todas las apuestas, el «croupier» distribuye un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj y dándose él mismo otro naipe.

Después siempre en el mismo orden se distribuye un segundo naipe, a cada «mano» y seguidamente pregunta a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo considere oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Cuando una «mano» obtiene una puntuación superior a 21, pierde, y el «croupier» recoge inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores han hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos debe plantarse, no pudiendo coger naipes suplementarios. En caso contrario, debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, debe contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga a las ganadoras de derecha a izquierda. Entonces recoge las cartas y las coloca con las caras hacia abajo en un recipiente destinado a este fin, apartando las suyas en último lugar y diferenciadas.

Si el «banquero» ha sobrepasado los 21 puntos debe pagar todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no llega a los 21 puntos, recoge las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que tengan superior. Las «manos» que han obtenido una puntuación igual que la del «banquero» serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan recogido sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «Black Jack», que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga siempre en razón de tres por dos. El «Black Jack» siempre gana a la puntuación de 21 puntos obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o «Black Jack» no se podrá pedir carta.

Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la apuesta siempre que la «banca» no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible «Black Jack» de la «banca». El «croupier» propone este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura deposita sobre la línea «seguro», situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» saca entonces un 10, es decir, si realiza un «Black Jack», recoge las apuestas que pierden, y paga los seguros en razón de dos por uno. Si no realiza un «Black Jack» recoger los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

En el caso de que el jugador tuviese «Black Jack» y el «croupier» un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras

cartas del mismo valor, puede jugar «a dos manos». Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya inicial sobre la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Puede, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se planta, pide cartas y juega en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano», que está situada más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valen 10 puntos cada una y con la siguiente totaliza 21 puntos, esta jugada no se considerará como «Black Jack», y se pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta. En este caso, sólo tiene derecho a un único naipe supletorio. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse, dentro de los límites de mínimo y del máximo, antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo viene fijado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego.

Son aplicables a este juego las normas de la Ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas se fija por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3 Desarrollo del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) Se extraen los naipes del depósito, se desempaquetan y se mezclan y se barajan siguiendo las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezcla y corta separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reúnen y cortan, y finalmente la media docena se presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Se procurará que este corte sea al menos de una baraja. Después del mismo, el «croupier» coloca un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el «croupier» aparta las cinco primeras del distribuidor comenzando después la partida.

Las cartas se distribuyen siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciar que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se elimina. En otro supuesto, decidirá el jefe de mesa.

6.—PUNTO Y BANCA

I. Definición:

El «Punto y banca» es un juego de cartas de los denominados

de contrapartida, que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la «banca» como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la «banca».

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

Cada casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas, de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

De forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que lleva el número 1. La numeración debe ser correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede acoger a un jugador sentado. Existe asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la «banca». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central en la mesa debe contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; una u otras dos para las propinas que se den a los empleados; y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del este Catálogo se podrán autorizar la utilización de mesas reversibles.

III. Personal:

Cada mesa de juego debe tener un jefe de mesa y dos o tres «croupiers».

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan.

También lleva una lista en la que se determina el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

2. «Croupiers».

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y de pagar las apuestas ganadoras. Les corresponde también barajar las cartas e introducirlas en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogen la deducción que en beneficio del establecimiento hay que hacer, reciben las propinas y las introducen en la ranura destinada al efecto, deben anunciar el comienzo de cada jugada y la mano ganadora, y también deben informar a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo deben pasar el «sabot», recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismos.

IV. Jugadores:

Pueden participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y, a opción de la dirección del casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por parte de los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasa al que está situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega «la mano» de «banca», y tiene que apostar obligatoriamente; la «mano» del jugador corresponde a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuesta a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la «banca» pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. «Banca»:

El establecimiento se constituye en «banca» y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de que resulte ganadora la mano de la «banca», se efectuará una deducción del 5 por ciento de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las apuestas puede ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General competente en materia de Juego.

El máximo de las apuestas se fija para cada mesa en 50 a 100 veces el mínimo, y la dirección del casino puede determinar que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego:

1. Funcionamiento del juego.

Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra.

Los jugadores también podrán apostar al empate («tie») que se pagará 8 a 1, el máximo de la apuesta al empate será una octava parte del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la «banca», si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la «mano» del jugador.

—Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, ha de pedir carta.

—Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la «banca», el juego se ajustará a lo dispuesto en el cuadro que se inserta como Anexo «VI» a este Decreto.

3. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se coloca en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permite diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no pudiéndose realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determina el número de cartas que son inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces es de diez puntos.

La orden del «croupier», «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la «banca», bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, las cartas de la «mano» del jugador se trasladaran, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las enseña y, a continuación, las devuelve al «croupier» que

anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas, las descubre y las traslada al «croupier». Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anuncia: «el jugador se planta (...) (punto total). En caso contrario, dirá en voz alta: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la «banca».

Finalizada la jugada, el «croupier» anuncia la «mano» con la más alta puntuación, y ésta es la que gana, procediéndose a continuación a retirar las apuestas perdedoras, al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

4. «Mini Punto y Banca».

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de 7 jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el «punto y banca» normal y el personal necesario será de un croupier y un jefe de mesa.

La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un «Black Jack».

Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se irá depositando el 5%.

El número máximo de jugadores sentados será de 7 y opcionalmente el director de juego podrá permitir jugadores de pie.

5. «Midi Punto y Banca».

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de nueve jugadores. Las reglas de juego son idénticas que para el «punto y banca» normal y el personal necesario será de un «croupier» y un jefe de mesa.

La mesa será de las debidamente homologadas para este juego.

El número máximo de jugadores sentados será de nueve y opcionalmente el director de juego podrá permitir jugadores de pie.

7.—«FERROCARRIL», «BACARA» O «CHEMIN DE FER»

I. Definición:

El «Ferrocarril» o «Bacará», conocido también como «Chemin de Fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí. Uno de los jugadores tiene la «banca» y pueden apostar contra la misma todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de un color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no se deben sustituir por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas y a la forma como han de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

Cada casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas de modo que estos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier».

La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento sólo puede acoger a un jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la «banca» está situada frente al «croupier», a su izquierda, y a su derecha se sitúan las ganancias del «banquero» que no constituyen la «banca» (los que el «croupier» no ha puesto en el juego), es decir, el «garaje».

III. Personal:

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un inspector, un «croupier», y un cambista (empleado de cambios). Además puede haber opcional servidores auxiliares.

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de los jugadores que aspiran a ocupar las plazas que pueden quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones, que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo, le atribuyan, el «croupier» tiene encomendadas las siguientes: recontar, mezclar e introducir las cartas en el «sabet»; trasladar las cartas a los jugadores mediante su pala; anunciar en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcular e ingresar la cantidad que corresponde al pozo en la ranura correspondiente, e introducir las cartas usadas y las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la «banca» y el pago de las ganancias a los jugadores. También le corresponde orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del «croupier», debe efectuar el cambio del dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

Además puede haber servidores auxiliares, en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No pueden intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores:

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, puede sentarse un jugador. La superficie de los departamentos puede ser usada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que estén sentados.

A todos los efectos, se establece el siguiente orden de prioridades entre los jugadores: Los jugadores sentados, por delante de los que están de pie; entre los primeros se sigue la numeración correlativa de los departamentos a partir del que está situado a la derecha del «banquero». Entre los que están de pie, sigue el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de lugar durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» («saludar»); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir «la mano pasada», es decir, para coger la «banca» o para hacer de banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupa una plaza vacante durante la distribución de un «sabet».

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se

realiza al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar una plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el inspector. Una vez concluida la talla, tendrán prioridad los jugadores sentados que han solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que así lo haga será el primero a quien se cobrará o el último, a quien se pagará, según el caso.

El jugador que este ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso puede ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. «Banca»:

La «banca» se adjudica inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento número 1), y será rotatoria y sigue el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, puede en cualquier pase de la «banca», asociarse al «banquero», si éste lo acepta, y pone a su disposición una cantidad determinada. El asociado no puede intervenir en ningún momento en el juego y gana o pierde en las mismas condiciones que el «banquero».

La «banca» puede ser retenida por el jugador mientras gane, pero en el caso de que pierda ha de cederla al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la «banca» sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la «banca», ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la «banca» habrá de hacerlo por lo menos con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la «banca», se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que ha cedido la «banca» o que ha pasado la «mano» puede volver a adquirirla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El «banquero» que ha pasado la «mano» no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Si la «banca» no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subasta y adjudica al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del «banquero». Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que están de pie en el caso de pujas iguales.

Si algún jugador que está de pie adquiere la «banca» (toma la «mano») y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que ha tenido la «banca». Cuando el jugador que adquiere la «banca» está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la «banca», el total que la forma puede aumentarse por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuirse.

Si la «banca» adjudicada es superior a la «banca» anterior, el jugador que había hecho «banca» antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El «banquero» que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo «banquero» pasa la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la «banca», ésta vuelve al jugador situado a la derecha del «banquero» que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del «banquero» que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la «banca» está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la «banca» se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior «banquero» si hubiera pasado la «mano». Si en esta primer jugada hay igualdad de puntos la «banca» puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la «banca», no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la «banca» en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banca».

El máximo de la «banca» deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquella no puede ser inferior al de éste. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse el que la «banca» juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por ciento sobre las cantidades ganadas por el «banquero» en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el «banquero» excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. El «banquero» podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la «banca» en todos los pases a partir del segundo. Cuando la «banca» no hubiera sido cubierta en su totalidad, el «banquero» podrá instar al «croupier» a que doble la cantidad que entró en «banca» en esa jugada, pasando el resto a formar parte del «garage». Podrá además retirar la mitad de la «banca» resultante, si correspondiera según el párrafo anterior.

Antes del inicio de la siguiente jugada, el «croupier» preguntará al «banquero» si desea o no formar «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el «banquero» ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la «banca» excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la «banca» que el «banquero» no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquella, es decir, de 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la «banca» juegue sin máximo limitado, el «banquero» podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego:

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico y el as que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas, se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades.

Gana el juego que tiene puntuación nueve o la más próxima a esta cifra. En caso de empate la jugada se considera nula.

Inicialmente y de forma alternativa el «banquero» reparte dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas también tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán

descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la «banca» puede solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador ha de tener en cuenta las reglas siguientes:

—Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

—Cuando tiene 5, puede optar.

—Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga «banco», no se le aplicarán estas reglas y tiene libertad para pedir carta o quedar servido, siempre que lo autorice el director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación el «banquero» puede optar por pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baca»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, y éste está obligado a darlas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo del «croupier», éste debe hacer que se plante.

El «banquero» puede, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la «banca», en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido (Anexo «VII»).

Una vez cubierta la «banca», el «banquero» y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la «banca») una cantidad determinada, que entregará al «croupier» cuando éste mencione la frase: «abono la diferencia», pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente y posterior. El mínimo y el máximo de los abonos será fijado por el director de juegos, pero siempre dentro de los mínimos y máximos autorizados para la salida inicial de la «banca».

El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego:

Para que el juego pueda empezar es imprescindible que haya como mínimo cuatro jugadores en la mesa, cifra que debe mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de barajar las cartas, las ofrece a los jugadores diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez habrán de mezclarse por última vez por el «croupier», cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte la baraja.

A continuación, antes de las siete cartas finales de la baraja, se coloca una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de esta carta determina el final de la partida, no pudiendo realizarse ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la «banca», el «banquero» anuncia la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las coloca sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, el «croupier» anuncia la suma e indica a los jugadores cual es la cifra máxima que pueden jugar: para ello utiliza la expresión «hay (...) pesetas/euros en la «banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer «banca», se seguirá el orden de prioridades establecido en el apartado IV.

El «banco» hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ningún jugador, sentado o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse «banco parcial», con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la apuesta debe ser la mitad de la «banca». A continuación, el «croupier» invita al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en la «banca», hasta que con la voz «no va más apuestas» da por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banca con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo» siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. La «banca con la mesa» se considera un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace «banca», ni «banca con la mesa», las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banca seguida» el jugador que hizo banco y ha perdido.

Si en el caso de «banca seguida» el «croupier», da por error las cartas a otro jugador, éstas pueden ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta se considerada vista cuando se ha levantado del tapiz).

Si la petición de «banca seguida» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banca seguida» un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que ha anunciado «banca seguida», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

Cualquier «banca seguida» abandonada puede ser recuperada en caso de igualdad de puntuación entre el «banquero» y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banca y sólo un jugador apuesta contra la «banca», éste tendrá derecho a la «banca seguida».

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del «croupier» «no va más apuestas», el «banquero» extrae las cartas del «sabot» y las distribuirá alternativamente de una en una, empezando por el jugador contrario.

El «croupier» traslada las cartas hasta este jugador mediante la pala. Tiene formalmente prohibido el «banquero» distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, puede instar al «croupier» a que retire las apuestas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se proceden a descubrir los respectivos juegos pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido al «banquero», se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del «banquero» pasan a formar parte de la «banca», salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso, el «croupier» las coloca sobre la mesa a su derecha.

Cuando se han terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» realiza las operaciones correspondientes de barajar, cortar e introducir la baraja en el «sabot». El «banquero»

que gana la última jugada de una talla tiene derecho a continuar como «banquero» en la próxima jugada, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la «banca».

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego:

1. Reglas generales.

Está prohibido extraer cartas del «sabot» antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no pueden en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las ha extraído irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, la carta o las cartas extraídas deben ser obligatoriamente rechazadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta quearezca descubierta cuando se extrae del «sabot», se considera inservible y se retira, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada se anula.

Cuando alguna carta caiga al suelo, sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento, y conserva su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».

Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de «banquero» y del «punto». En el caso de que las dos cartas del «punto» sean descubiertas, el «banquero» debe tener en cuenta lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la «banca», y debe pedir carta en los casos opcionales. Cualquiera otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anula la jugada, siempre que no pueda rectificarse sin perjuicio para el «banquero» y para el jugador.

En caso de que el «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el «banquero» tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y si ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del «banquero».

Si el «banquero» extrae una quinta carta después de haber dado dos al «punto» y haberse dado él mismo dos, está obligado a aceptarla en el supuesto de que el «punto» no solicite una tercera carta.

Si el «banquero», en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (baca), aunque conserva su derecho a pedir otra carta.

Si al dar la tercera carta, el «banquero» da, por error, dos cartas al jugador contrario, se le adjudica aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el «banquero» se da a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del «punto», el «banquero» deja caer alguna en la cesta, se considera que el «punto» abate con el 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del «punto», se considerará que su puntuación es 9. El «banquero» tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el «banquero» descubre la primera o la tercera carta, si van ambas dirigidas al «punto», «el banquero» debe descubrir su carta respectiva. Cuando el «banquero» descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, debe de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la «banca».

El «banquero» ha de hablar siempre después del «punto». Si abate antes de que éste se haya pronunciado, los jugadores

pueden retirar sus apuestas. Cuando el «banquero», si tiene 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el «banquero» de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el «banquero».

No puede hacerse ninguna reclamación contra el «banquero» cuando la jugada haya finalizado y las apuestas se hayan cobrado o pagado.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el «punto» dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el «banquero» tiene derecho a darle o negarle carta, a menos que aquél tenga «baca». En todo caso, el «banquero» ha de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento pierde este derecho, si ha pedido carta, la decisión la toma el «banquero». El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde la jugada si el «banquero» abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero («Baca») con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas al descubierto sobre la mesa y las deben vigilar por ellos mismos. No se puede aceptar ninguna reclamación si no se ha cumplido esta regla. Si hay apuestas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe de este Catálogo de Juegos y Apuestas serán sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quién resolverá.

8.—BACARA A DOS PAÑOS

I. Definición:

El «Bacara a dos paños» es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la «banca» con los otros jugadores, pueden apostar contra aquél tanto los jugadores sentados alrededor de la mesa de juego como los que están de pie detrás de éstos.

También recibe el nombre de «banca» o «banca francesa» y puede revestir dos modalidades: «banca limitada» y «banca libre o abierta». En el primer caso, el «banquero» sólo responde por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la «banca» en cada momento. En la «banca libre» o «banca abierta», su titular responde frente a todas las apuestas sin límite.

En la «banca limitada» existe un límite o cifra máxima para constituir la «banca», independientemente de que durante el transcurso del juego el «banquero» supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas fran-

cesas, sin índices y es obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro distinto, tanto en la «banca libre», como en la «banca limitada».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo 3, epígrafe 3, apartado II, número 2, del presente Catálogo de Juegos y Apuestas.

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se coloca el «banquero», que tiene a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al «banquero», que llevará el número 1; a su izquierda está el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al «banquero».

Además, cada paño tiene una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño juegan por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del «banquero», que recibe el nombre de pozo o «cagnotte»; y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal:

El personal mínimo necesario, es: Un inspector, un «croupier», un cambista y, opcional, un auxiliar.

Se les aplica al inspector, «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 apartado III del epígrafe 7 artículo 3 del presente Catálogo.

IV. Jugadores:

También llamados «puntos», cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, pueden sentarse más jugadores, que deben situarse detrás de los primeros entre los distintos departamentos.

Igualmente pueden realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de los que están sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores es el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al «banquero»; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie «banca» en ambos paños, se efectúa un sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la «banca». Se exceptúa de esta regla el jugador que hace banco y que está de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deben inscribirse en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca:

1. A la hora de apertura, el inspector anuncia el nombre del «banquero» y la cantidad del montante de la «banca». Si no hubiera «banquero», el inspector subasta la «banca» y la adjudica al mejor postor, pudiendo todos los jugadores pujar por ella.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hace por sorteo.

La adjudicación puede hacerse a una o varias tallas y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la «banca» debe ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o en cheques librados por banco.

El «banquero» puede abandonar la «banca» una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el «banquero» gana y se retira, durante el mismo «sabot», no puede volver a ser «banquero».

Se entiende que la «banca» salta cuando no queden fondos en la misma. En este caso el «banquero» tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la «banca». Caso de que continúe con la «banca», puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, si el «banquero» abandona la «banca», el inspector vuelve a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si nadie la acepta, se subasta o, en su caso, se sortea nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor se da por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas serán los que el casino tenga autorizados. Los mínimos pueden variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la «banca» será necesariamente limitada en la modalidad de «banca» limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la «banca».

2. En la «banca libre» no existe tope máximo para la «banca», y el establecimiento no puede fijar un máximo a las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser «banquero», en la modalidad de «banca libre», si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «baca» con «banca libre» sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de cenar. En cada sesión se juegan dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada para la «banca limitada» en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el «banquero», y en 1,25 por 100 para la «banca libre».

VI. Reglas del juego:

1. Funcionamiento del juego.

Las reglas que contiene el apartado VI del epígrafe 7 artículo 3 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el «banquero», siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5 del presente epígrafe.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga «banca».

El «banquero» puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la «banca», en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los «dos paños». El cuadro de jugadas de la «banca» es el recogido en el apartado VI del epígrafe 7 de este Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 conseguidos utilizando una tercera carta.

Se puede pedir «banca» por cualquier jugador, sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. La «banca» comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrolla exactamente igual que si fuesen dos jugadores, de tal forma que no se pueden ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que el juego sea nulo, puede repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entiende que el juego es nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

2. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego comience que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que ha de mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recontar, barajar y cortar la baraja, se coloca en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determina el final de la partida y no puede realizarse ninguna jugada más, salvo la que se está jugando.

Adjudicada la «banca», de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el «banquero» entrega al «croupier» la cantidad puesta en juego, en fichas, para su custodia. A continuación, se realizan las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncia con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no pueden colocarse inmediatamente a la derecha o a la izquierda del «banquero» y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los «dos paños». En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

Entonces el «banquero», extrae las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y «banca». El «croupier» traslada las cartas hasta los jugadores mediante una pala y son los contrarios de la «banca» (los jugadores) a los que les corresponde, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. B. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del «banquero». Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto.

El «banquero» habrá de enseñar su «punto» en los «dos paños».

A continuación el «croupier» paga las apuestas ganadoras y retira las perdedoras si el «banquero» gana en los «dos paños», o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresa la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte» en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del «banquero» pasan a formar parte de la «banca». Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VII. Errores e infracciones en el juego:

1. Está prohibido extraer cartas del «sabot» antes de finalizar el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no pueden, en ningún caso, ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las saque irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no se debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas han de ser obligatoriamente desechadas y no pueden ser utilizadas por el jugador que tome «la mano».

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot», se considera inservible y es retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada es nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo puede ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador, distinto del que tiene la «mano», si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del «banquero».

En todos los casos de distribución irregular la jugada es rectificadora, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquella es anulada.

Si el «banquero» da carta a «un paño» que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada es restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de «un paño» son descubiertas durante la distribución, la jugada se lleva a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado, y ninguna apuesta puede ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada es anulada para el paño que pierde las cartas o para los «dos paños», si corresponden al «banquero». En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, es recuperada por el «croupier» y la jugada continúa.

3. Actuaciones del «banquero» en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al «banquero» está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la «banca» respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la «banca» indica lo mismo para los «dos paños», el «banquero» debe seguirla.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en otro, el «banquero» es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del «banquero», éste debe pedir carta obligatoriamente, si tiene 5 o menos, y plantarse en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro no constituye una falta del «banquero», que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de 5, y el segundo paño recibe carta, ésta vuelve al primer paño; el segundo paño recibe entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el «banquero», y éste actúa de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo 6 ó más, la carta recibida va al segundo paño, si pidió carta, o al «banquero», de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» debe hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación, si ésta es de 5, la primera palabra se considera correcta; si tiene otro punto, la jugada es restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo 8 ó 9 pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada es restablecida, de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplican entre el segundo paño y el «banquero», en caso de error de aquel paño.

5. Prohibiciones.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infringe esta regla, se aplica lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

El «banquero» que anuncia un punto que no es el suyo puede solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se aplica lo dispuesto en el párrafo 3 del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

9.—DADOS O «CRAPS»

I. Definición:

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego:

Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deben tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admiten, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figura el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se ponen a disposición de cada mesa, dedicada al juego de los dados, seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Se utilizan dos dados en la partida y quedan en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir los primeros.

III. Personal:

En cada mesa de dados presta sus servicios un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «stickman».

1. El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. Los «croupiers» se ocupan de recoger las apuestas perdidas, de colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras y de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

3. El «stickman» está encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagan a la par:

a) «Win», se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el «Win» ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

b) «Don't Win». Se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto.

Las apuestas sobre «Don't Win» ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

c) «Come». Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale 7 ó el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, ya partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7 quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

d) «Don't Come». Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, ya partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas sobre «Win» no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

e) «Field». Se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 ó el 12 y a la par para las otras puntuaciones.

f) «Big 6». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

g) «Big 8». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

h) «Under 7». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

i) «Over 7». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

a) «Hard Ways». Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b) «Juego de 7». Se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

c) «Juego de 11». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

d) «Any craps». Se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3, ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

e) «Craps 2». Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

f) «Craps 3». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

g) «Craps 12». Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

h) «Horn». Se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el «Craps» con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la apuesta simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

a) La apuesta asociada al «Win» cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la apuesta sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con

cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

b) La apuesta asociada al «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6, si el punto es 6 u 8.

c) La apuesta asociada del «Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Come» y se paga como la suerte asociada del «Win».

d) La apuesta asociada al «Don't Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Don't Come» y se paga como la suerte asociada al «Don't Win».

D) «Las Place Bets», que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

a) «La Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás del número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5, si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

b) «La Wrong Bet», en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si el 7 sale antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8; 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determina en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no puede ser inferior a 50 veces ni superior a 200 veces del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

En las apuestas múltiples, la apuesta máxima es calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas de «Win y Come», la apuesta máxima se determina por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del «Don't Win» y del «Don't Come», el máximo de la apuesta se fija en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las «Right Bet», el máximo de la apuesta está en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 ó el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las «Wrong Bet», el máximo de la apuesta está en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Desarrollo del juego.

El número de los jugadores que puede ocupar cada mesa de dados no está limitado.

Los dados son ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los «croupiers» y después siguiendo el sentido de las agujas

del reloj. Si un jugador rehusa los dados pasan al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasa los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tiene que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lanza los dados debe hacerlo inmediatamente después de anuncio de «ya no va más» y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador puede pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrece elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encuentra, se provee a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma; si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida.

Los dados deben rodar y no deslizarse, para que la jugada resulte válida.

Si los dados se rompen, se superponen, caen de la mesa o encima del borde de la misma, o sobre las fichas, o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

Los casos no previstos son resueltos por el «stickman».

El jefe de mesa puede privar al jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa puede acordar el cambio de dados. El «stickman» anuncia entonces «cambio de dados» y pone delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes son devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No pueden hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados debe apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10.—POQUER

A/ POQUER SIN DESCARTE

I. Definición:

El Póquer sin descartarse es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Al Póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Mesa de juego.

Debe ser de las mismas medidas y características que la de «Black Jack», con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del este Catálogo se podrán autorizar la utilización de mesas reversibles.

3. Distribuidor o «sabat».

Se estará a lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5,

apartado II, número 2, del presente Catálogo.

Tal y como se señala en el juego de Black Jack, se podrá utilizar un distribuidor o «sabat» automático de barajado continuo debidamente homologado para los juegos de Back Jack y póquer.

III. Personal:

El personal afecto a este juego es:

1. Jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante el transcurso, se presenten. Puede haber un jefe de mesa cada dos mesas de juego.

2. «Croupier». Es la persona que dirige la partida, teniendo como misión barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores:

1. Jugadores sentados.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego, debe coincidir, como máximo, con el número de casillas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla es el que manda en la misma y no puede mostrar sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

2. Jugadores de pie.

Asimismo, pueden también participar en el juego, los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador con plaza, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número de jugadores o apuestas por casilla no será superior a tres.

V. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) «Escalera Real de Color». Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol por este orden). Se paga 100 veces la apuesta.

b) «Escalera de Color». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas. (Ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.

c) «Póquer». Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

e) «Full». Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

f) «Escalera». Es la combinación formada por 5 cartas correlativas, que no son del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) «Trío». Es la combinación formada por 5 cartas que contiene 3 cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: tres damas, un 7 y un 2). Se paga tres veces la apuesta.

h) «Doble pareja». Es la combinación formada por cinco cartas dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par (ejemplo: dos 7 y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas de

igual valor y tres cartas de diferente valor (ejemplo: dos damas, un 6, un 9 y un As). Se paga una vez la apuesta.

j) «Cartas Mayores». Es el factor determinante del desempate en una jugada en la que la composición de la misma, viene establecida por el valor de las cartas ya definido. En este supuesto se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del «croupier», y en caso contrario pierde si es inferior y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando el «croupier» y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos tienen «Póquer», gana el superior, atendiendo a la escala de valor ya definida (un póquer de Reyes gana a un póquer de Damas).

b) Cuando ambos tienen «Full», gana aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando ambos tienen «Escalera» de cualquier tipo, gana el que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos tienen «Color», gana aquel que tenga carta de mayor valor (con aplicación del concepto «Cartas Mayores»).

e) Cuando ambos tienen «Trío», gana aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando ambos tienen «Doble Pareja», gana aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincide, se está a la segunda pareja y en último caso a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos tienen «Pareja», gana aquel que la tenga de mayor valor y, si coincide, se atiende a la carta de mayor valor, según el concepto de «Cartas Mayores».

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos en cada mesa. Estos límites, pueden quedar sujetos a la autorización de banda de fluctuación.

3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

La banda de fluctuación autorizada por la Administración en cuanto a mínimos los máximos vienen determinados por 25 veces el valor de mínimo efectivo de la mesa.

4. Desarrollo del juego.

Los naipes se extraen del depósito, se desempaquetan, se barajan, según lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

El resto de las operaciones son determinadas por el jefe de mesa, según las instrucciones de la dirección de juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deben necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el «croupier» cierra las apuestas anunciando «no va más», e inicia la distribución de naipes de uno en uno y boca abajo, a cada «mano» comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta a la «banca» hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la «banca», con la salvedad de la última carta para la «banca», que se da descubierta.

Los jugadores miran sus cartas, y tienen la opción de continuar el juego («ir») si dicen «voy», o de retirarse del mismo («pasar»), si dicen «paso». Los que optan por «ir» deben doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta, en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que optan por pasar, pierden la apuesta inicial, que retira el «croupier» en ese momento.

Una vez los jugadores han decidido si «ir» o «pasar», el

«croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la «banca», a partir de entonces los jugadores no pueden volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso del «paso».

La «banca» sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y un Rey o una combinación superior. Si no es así, la «banca» ha de abonar a cada jugador que permanezca en el juego una cantidad idéntica a la apostada inicialmente.

Si la «banca» juega, esto es, si tiene como mínimo As y Rey o una combinación superior, el «croupier» compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, y abona a la par la apuesta inicial (1 por 1).

Los jugadores cuyas combinaciones sean inferior a la del «croupier», pierden sus apuestas, que son retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el número 1, del apartado V de este epígrafe.

Cualquier error en la distribución de las cartas o bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supone la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición, supone la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a los ganadores, se da por finalizada la jugada y se inicia una nueva.

5. «Carrousel».

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que el casino haya obtenido la autorización correspondiente, los jugadores pueden participar en un «carrousel» formado por todas las mesas dedicadas en el casino al juego de póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen introducen fichas o monedas en una hendidura situada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el «carrusel» y será entregado al jugador de cualquiera de ellas si consigue una «Escalera Real de Color», entregándose por partes iguales en el caso de que la obtuviesen varios jugadores, y si consigue una «Escalera de Color», cobra el 10% del acumulado el jugador que obtuviese la de mayor valor.

Este sistema funciona de forma similar al «Jackpot» de una máquina C, y la totalidad de las monedas introducidas se incorporan al acumulado.

B/ POQUER SINTETICO

I. Definición:

El Póquer Sintético es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, las dos de cada jugador y tres de las cinco comunes que va descubriendo el «croupier» en las distintas fases de juego.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.

2. Mesa de juego.

Es redonda con una serie de departamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del «croupier» que lleva el número 1. Cada departamento da acogida a un jugador sentado.

La mesa tiene dos ranuras, una a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio del establecimiento, llamada pozo o «cagnotte» y otra a la izquierda para introducir propinas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del este Catálogo se podrán autorizar la utilización de mesas reversibles.

3. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2 y en el artículo tercero, epígrafe 10-A/, apartado II, número 3 del presente Catálogo.

4. Beneficio.

El beneficio del casino es del 3% sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introduce en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano».

III. Personal:

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un «croupier» y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego está controlada por un encargado de la dirección.

1. Encargado de la dirección.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que quedan vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tiene encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento, introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y controla la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo; resuelve a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con un jugador se lo debe comunicar al encargado de la dirección.

3. Cambista.

Tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo solicitan así como al «croupier»; asimismo puede efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

IV. Jugadores:

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos jugadas o «manos» sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones:

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite:

- El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.
- Jugarse el «pot» conjuntamente.
- Repartirse el «pot» voluntariamente.
- La convivencia entre jugadores.

VI. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que a continuación se describen, las cuales están ordenadas, según en importancia, de mayor a menor:

a) «Escalera de Color Real». Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) «Escalera de Color»: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 8, 9, 10, Jota y Dama).

c) «Póquer». Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro Reyes).

d) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 8, 9, 10, Dama y As de tréboles).

e) «Full». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos cartas de igual valor (ejemplo: 3 ochos y 2 nueves).

f) «Escalera». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) «Trío». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las 2 restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, Dama y Rey).

h) «Doble Pareja». Es la combinación formada por dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 9, 2 Jotas y 1 As).

i) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos Reyes, un 8, un 9 y un As).

j) «Carta Mayor». Cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Empates.

Los empates entre los diversos jugadores se resolverán en la forma descrita en el número 1 del epígrafe V del póquer sin descarte.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos.

4. Banda de fluctuación.

El director del casino puede modificar los mínimos y máximos de las mesas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tiene autorizada por la Dirección General competente en materia de juego.

5. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que debe mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida el «croupier» debe señalar claramente con una pieza redonda («marca») quien es la «mano» colocándola delante del jugador. La «mano» va rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que termina una «mano». El «croupier» debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos tres veces de la siguiente forma:

—Mezclar (tipo «Chemin de Fer»).

—Agrupar.

—Barajar.

Al realizar el acto de barajar el «croupier» deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el «croupier» de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas.

Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de su «mano», que corta. Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, debe de volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

- a) Usar una sola mano.
- b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.
- c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez.
- d) La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Dado que cada «mano» es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una «mano» deben realizar la apuesta mínima, antes fijada por el casino, antes de que el «croupier» reparta las cartas.

Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama «pot». Acto seguido, y dado que el juego se desarrolla en el sentido contrario de las agujas del reloj, reparte las cartas.

El «croupier» reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y expone otras cinco sobre la mesa, la primera de ellas descubierta y el resto cubiertas. A partir de ese momento empieza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la «mano». Una vez finalizadas éstas, descubre la segunda carta y viene el segundo turno de apuestas, el cual es abierto por el jugador que hizo la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza el último turno de apuestas.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las cartas y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las apuestas tienen las siguientes opciones:

- a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el «croupier» retira, sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el «pot», renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

- b) «Pasar», cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego, tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

- c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representan las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

- d) «Subir» la apuesta metiendo en el «pot» el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en el juego (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot», excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el «pot».

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando

traslada más allá de la línea que delimita su espacio, o en situaciones poco claras, desde el momento en que el «croupier» introduce las fichas en el «pot» y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la «mano». Si no lo tuvieran jugarán la cantidad proporcional apostada.

El «croupier» debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el «croupier» el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cual es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El «croupier» una vez que se ha asegurado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la «mano ganadora» y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora sólo es retirada cuando el «croupier» ha entregado el «pot» al ganador.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el «croupier» reparte el «pot» entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador.

No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el «croupier», durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el «croupier» anuncia el descubrimiento de la jugada. Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

VII. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes casos, todas las cartas son recogidas por el «croupier» que inicia la «mano» de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.
- b) Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del «croupier».

- a) Si el «croupier» descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

- b) Si el «croupier» descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

11.—RULETA DE LA FORTUNA.

I. Definición:

La «Ruleta Fortuna» es un juego de azar exclusivo del casino, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego:

La rueda de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

1. Rueda giratoria.

La rueda, que será según la figura introducida en el Anexo «VIII» de este Decreto, será de madera y con un tachón central, debe tener un diámetro de 152 centímetros e ir montada en un poste de 8 pulgadas, que a su vez va apoyada en una sólida base. Igualmente contará con un marcador fijo o lengüeta, que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas y con los siguientes valores y distribución:

a) Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

b) Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

c) Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

d) Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

e) Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

f) Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

En ningún caso dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

2. Mesa de juego.

La mesa de juego está equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja standard para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o «banco». La mesa debe disponer de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figuran impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

2. Un «croupier» encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego:

1. Desarrollo del juego.

Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

Las apuestas se realizan a partir del momento en que el «croupier» anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el «croupier» anuncia el «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado diciendo en voz alta la combinación ganadora.

El «croupier» recoge entonces todas las apuestas perdedoras y deja sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta inicial.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego. El máximo será siempre 20 veces la apuesta mínima.

VI. Premios:

La cuantía de los premios viene determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se paga a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

Los pagos se realizan de la siguiente forma:

a) Apuesta colocada en combinación 1, el jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.

b) Apuesta colocada en combinación 2, el jugador recibe 2 veces la cantidad que ha apostado.

c) Apuesta colocada en combinación 5, el jugador recibe 5 veces la cantidad que ha apostado.

d) Apuesta colocada en combinación 10, el jugador recibe 10 veces la cantidad que ha apostado.

e) Apuesta colocada en combinación 20, el jugador recibe 20 veces la cantidad que ha apostado.

f) Apuesta colocada en combinación 40, el jugador recibe 40 veces la cantidad que ha apostado.

Artículo 4. El Juego del Bingo, en sus distintas modalidades.

1. El juego del Bingo es una modalidad de juego, del tipo loterías, jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) «Línea». Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. La «Línea» podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

b) «Bingo». Se entenderá formado el «Bingo» cuando se hayan sido extraídos los quince números que integran el cartón o tarjeta.

La aparición de más de una combinación ganadora, tanto en «Línea» como en «Bingo», determinará la distribución proporcional de los premios.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado primero de este artículo, y de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del Bingo, en lugar de cartones o tarjetas de soporte material, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Dirección General competente en materia de juego.

3. De acuerdo con lo que se disponga reglamentariamente, podrán practicarse otras modalidades del juego del Bingo, que, en función del orden de la extracción de la bola cantada u otras circunstancias aleatorias, concedan un premio de diferente cuantía al del Bingo ordinario, sea en metálico o en especie.

Dichas modalidades del juego del bingo podrán implementarse en soportes técnicos, telemáticos o informáticos, debiendo garantizar la transparencia, fiabilidad y control de las operaciones realizadas en dichas modalidades de juego.

4. Podrá autorizarse la interconexión de todas o algunas de las salas de Bingo de la Comunidad Autónoma de Aragón, con la finalidad de otorgar un premio distinto a los concedidos en cada una de las salas.

5. Los modelos de soportes físicos o informáticos, representativos de los cartones de Bingo, deberán ser iguales para todas las salas de Bingo en la Comunidad Autónoma de Aragón.

6. El juego del Bingo en todas sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de las salas de Bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del Bingo, siendo aplicable a las mismas en lo referente al desarrollo de las partidas, lo dispuesto en la normativa que regula el juego del Bingo.

Artículo 5. Máquinas recreativas o de juego.

1. De acuerdo con el artículo 21.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, se consideran máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero, permiten su utilización para la obtención de un premio, o para el mero pasatiempo o recreo, en función del azar, de la habilidad del jugador o de ambas circunstancias.

2. A efectos de régimen jurídico de su explotación, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) De tipo «A», o recreativas. Son las máquinas que se limitan a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida. Tales máquinas no podrán conceder premio alguno en metálico.

También se considerarán máquinas de tipo A aquellas que, como aliciente adicional y a consecuencia de la exclusiva habilidad del jugador, puedan ofrecer la devolución del importe pagado en la partida, la posibilidad de continuar jugando gratuitamente y, en su caso, un premio en especie o una cantidad de tiques, fichas o similares, que podrán ser acumulables y canjeables por objetos cuyo valor no supere el precio de las partidas necesarias para su obtención.

b) De tipo «B», o recreativas con premio programado. Son las máquinas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego, con los límites que reglamentariamente se establezcan.

c) De tipo «C», o de azar. Son las máquinas exclusivas de casinos que, de acuerdo con las características y límites establecidos reglamentariamente, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

3. El precio de la partida será de 0,20 euros para las máquinas de tipo «B» y de 6 euros para las máquinas de tipo «C».

4. Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Gobierno de Aragón, mediante Decreto, a propuesta del Departamento competente en materia de juego, previo informe de los Departamentos competentes en materia de Economía, Sanidad y Bienestar Social, podrá incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

5. Se excluyen del Catálogo de Juegos y Apuestas las máquinas o aparatos calificados como excluidas por la normativa específica reguladora.

Artículo 6. El Juego de Boletos.

1. De acuerdo con el artículo 23.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el juego de boletos es aquel que, mediante la adquisición por un

precio cierto de determinados boletos, en establecimientos autorizados al efecto, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado por el mismo. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otras, previamente determinadas en el boleto, y siempre con indicación del precio y premio que pueda corresponder.

2. Sin perjuicio de que por el Gobierno de Aragón se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el juego de boletos se regirá con arreglo a las siguientes normas mínimas:

a) El juego de boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos debidamente autorizados por la Dirección General competente en materia de juego.

b) El boleto consistirá en un soporte, de tamaño determinado, que en su confección se aseguren, como mínimo los siguientes extremos:

1) Garantizar la seguridad de cada uno de los símbolos de los boletos para evitar su manipulación.

2) Asegurar la imposibilidad de su sustitución fraudulenta.

3) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

4) Deberán producirse de tal modo que no exista ningún registro que relacione la situación de los boletos con premio, con el número de lote que aparezca en cada boleto.

5) Tener un número de serie que permita la identificación individual de cada boleto.

6) Tener el precio del boleto.

7) No podrá conocerse qué boletos contienen o no premio, ni en el momento de su adquisición, ni por la mecánica de su impresión, ni posteriormente, como consecuencia del análisis y examen de los boletos.

c) Adquirido el boleto por el jugador, en los puntos de venta correspondientes, la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezcan bien un número o combinación de números, bien un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente por las propias instrucciones del boleto.

d) Los premios, según su cuantía, serán hechos efectivos por el titular del establecimiento o punto de venta, vendedor de los mismos, o en la forma debidamente autorizada por el órgano competente.

Artículo 7. Las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.

1. La rifa es un juego que consiste en el sorteo de un objeto o de varios, previamente determinados, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.

2. La tómbola es un juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios de billetes o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

3. Los premios de las cifras y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero o signo que lo represente.

4. Las combinaciones aleatorias son una modalidad de juego realizada por una persona o entidad que con fines estrictamente

publicitarios de un producto o servicio ofrece, previo sorteo o por cualquier otro medio similar en el que intervenga el azar, premios en metálico, en especie o servicios entre quienes adquieran o consuman el bien o servicio objeto de publicidad y sin que éstos hayan sufrido incremento alguno de su coste ordinario.

5. Los campeonatos de naipes son las competiciones basadas en un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores y en el que el vencedor obtiene el título de campeón y el premio previamente fijado.

Artículo 8. Apuestas basadas en Actividades Deportivas, de Competición o de otra índole.

1. La apuesta es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento deportivo,

de competición o de otra índole, previamente determinado y de desenlace incierto.

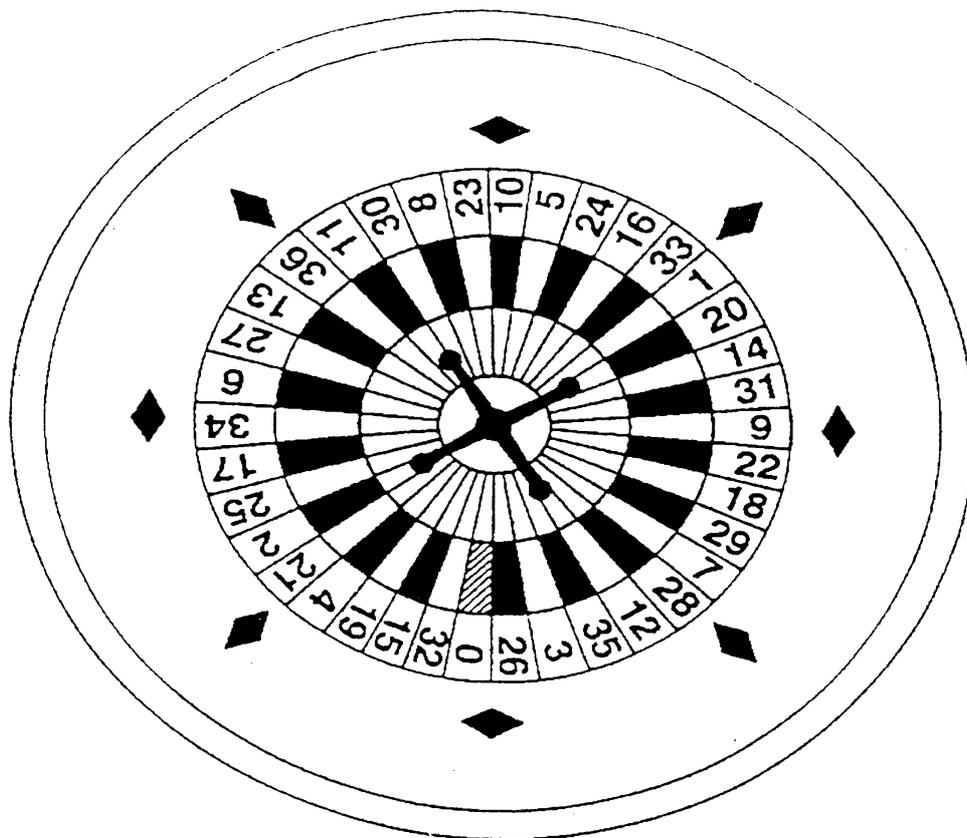
2. Las apuestas se clasifican en dos modalidades:

a) Internas: Cuando se formalicen en un mismo establecimiento o recinto en el cual se esté desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole.

b) Externas: Cuando se formalicen en establecimientos diferentes al recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole, específicamente autorizados a tal fin.

3. Dentro del concepto de apuesta se comprenderá la modalidad denominada «apuesta traviesa», como aquella en la que los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

A N E X O I I
 RULETA FRANCESA



RULETA

PAÑO DE RULETA FRANCESA

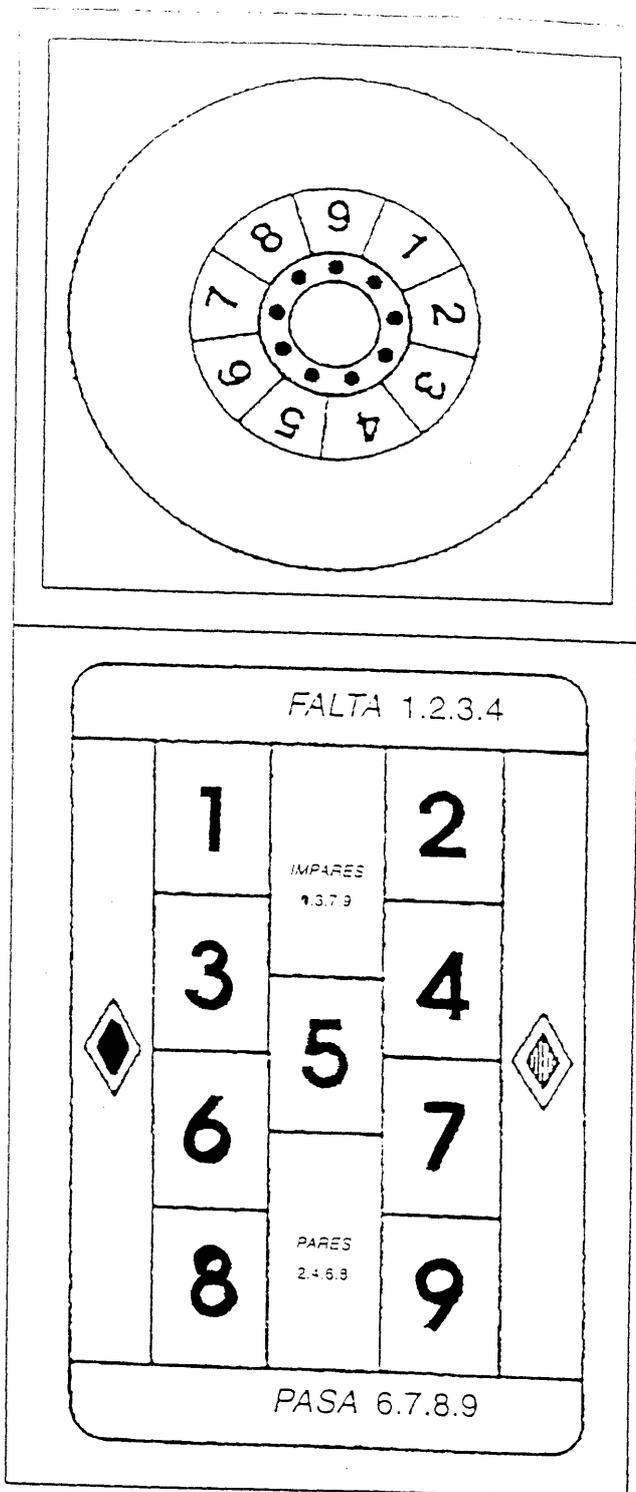
		1	2	3		
PASA		4	5	6	FALTA	
		7	8	9		
		10	11	12		
PAR		13	14	15	ÍMPAR	
		16	17	18		
		19	20	21		
		22	23	24		
		25	26	27		
◆		28	29	30	◆	
		31	32	33		
		34	35	36		
12 ^P	12 ^S	12 ^T			12 ^I	12 ^S

ANEXO III

RULETA AMERICANA

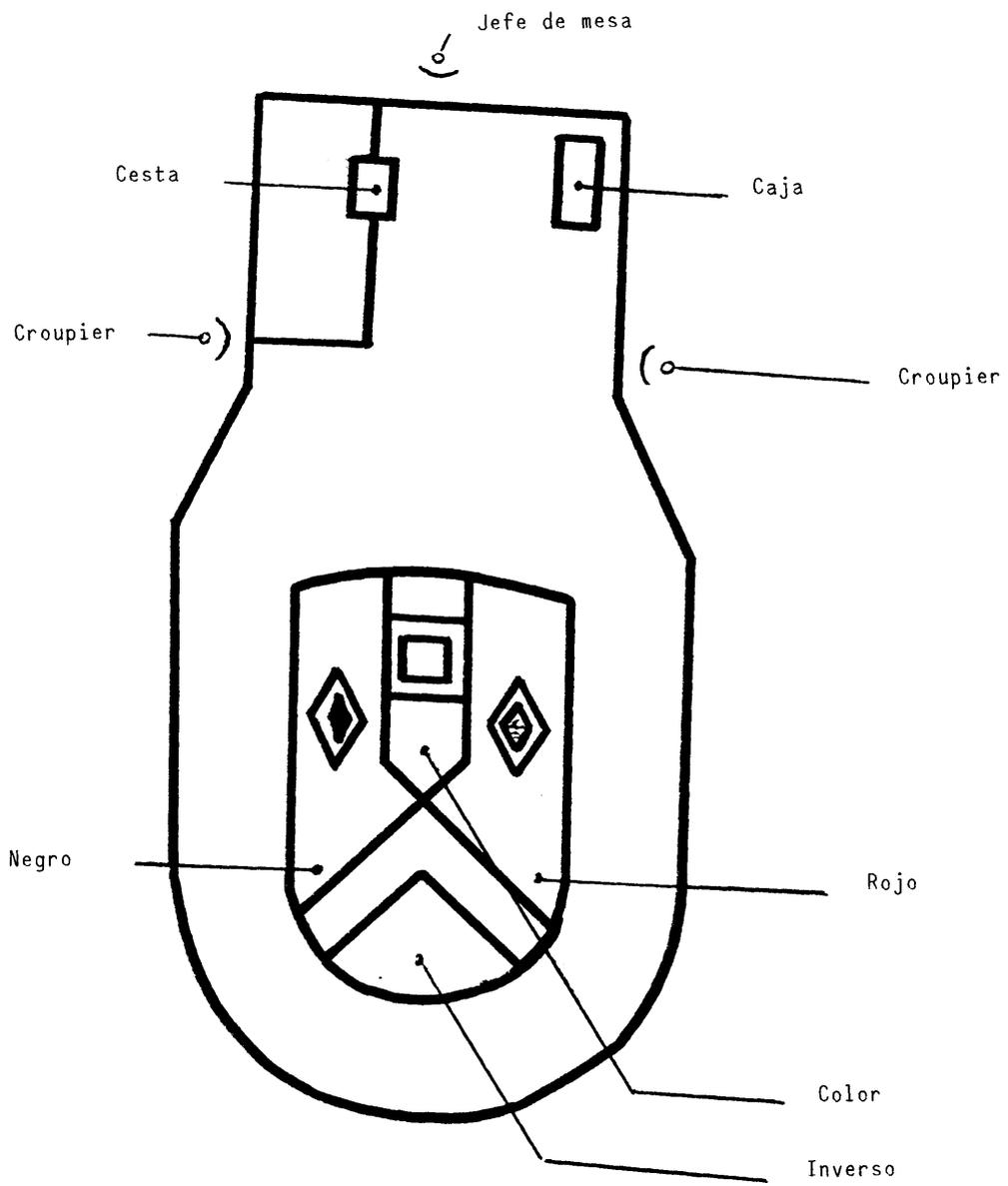
		0		
1 - 18	<i>1ª Docena</i>	1	2	3
		4	5	6
PAR		7	8	9
		10	11	12
	<i>2ª Docena</i>	13	14	15
		16	17	18
		19	20	21
		22	23	24
IMPAR	<i>3ª Docena</i>	25	26	27
		28	29	30
19 - 36		31	32	33
		34	35	36
		1ª columna	2ª columna	3ª columna

ANEXO IV
BOLA O "BOULE"



A N E X O V

TREINTA Y CUARENTA



ANEXO VI

PUNTO Y BANCA

		Tercera carga de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuaciones dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta
 P: Significa plantarse

ANEXO VII

FERROCARRIL, BACARÁ O "CHEMIN DE FER"

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta
 P: Significa plantarse
 O: Significa que se puede optar

